



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA / UFPB
Centro de Educação / CE
Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia

ELAINE FERREIRA CHAVES

**“A GENTE BRINCA DE INTERNET”: Transformações na cultura lúdica da
infância contemporânea.**

JOÃO PESSOA
2018

ELAINE FERREIRA CHAVES

“A GENTE BRINCA DE INTERNET”: Transformações na cultura lúdica da infância contemporânea.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos necessários a obtenção do título de Licenciatura Plena do Curso de Pedagogia, pelo Centro de Educação, da Universidade Federal da Paraíba / UFPB.

Professora Orientadora: Dra. Nádia Jane de Sousa.

JOÃO PESSOA

2018

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

E37g Elaine Ferreira Chaves.

A GENTE BRINCA DE INTERNET?: Transformações na cultura
lúdica da infância contemporânea. / Elaine Ferreira
Chaves. - João Pessoa, 2018.
45 f.

Orientação: Nádia Jane de Sousa.
Monografia (Graduação) - UFPB/CE.

1. Criança. Brincar. Cultura Lúdica. Tecnologia. I.
Nádia Jane de Sousa. II. Título.

UFPB/BC

Folha de Aprovação

ELAINE FERREIRA CHAVES

“A GENTE BRINCA DE INTERNET”: Transformações na cultura lúdica da infância contemporânea.

Trabalho de curso aprovado em: 19 / 06 / 2018

Banca examinadora

Nádia Jane de Sousa

Profa. Dra. Nádia Jane de Sousa

(Orientadora)

Jeane Felix da Silva

Profa. Dra. Jeane Felix da Silva

(Examinadora)

Fernanda Mendes Cabral A. Coelho

Profa. Dra. Fernanda Mendes Cabral Albuquerque Coelho

(Examinadora)

A Professora OrientadoraDra. Nádía Jane de Sousa.
Solicito examinar e emitir parecer no Trabalho de Conclusão de Curso da aluna:

ELAINE FERREIRA CHAVES

João Pessoa _____ de _____ de _____

Professora Dra. Nádía Jane de Sousa

Parecer da Professora Orientadora:

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, pela oportunidade e pelo desafio de concluir mais uma etapa da minha vida, mais um ciclo importante no qual abrirá muitos caminhos;

Aos meus pais, Dona Vicência e Seu Cezário, que estiveram presentes em todos os momentos da minha vida acadêmica, me auxiliando em tudo o que foi preciso, inclusive me auxiliando com minha filha enquanto ia pra universidade. Muito obrigada pela dedicação, amor, incentivo, parceria, paciência, e conselhos. Sem vocês eu não conseguiria chegar até aqui;

À minha filha Maria Clara, que é a pessoa pela qual eu trabalho todos os dias. Obrigada pelo amor e pelo apoio. Perdoe-me pelas vezes em que estive ausente, mas foi sempre por motivos que hoje estão sendo recompensados;

Ao meu esposo Samy de Medeiros, que acompanhou boa parte da minha trajetória acadêmica. Você é a chave para meu sucesso;

À todo corpo docente do curso de Licenciatura em Pedagogia da UFPB, em especial à minha orientadora professora Dra. Nádia Jane Silva, pela orientação, acompanhamento e toda a paciência e carinho.

Muito obrigada a todos vocês.

“A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe.”

Jean Piaget

RESUMO

O presente estudo teve como objetivo geral a compreender a transformação da cultura lúdica no universo infantil na atualidade. De maneira específica, buscou-se analisar os conceitos de infância e de cultura lúdica na contemporaneidade considerando, sobretudo, os jogos e mídias digitais. Optou-se por desenvolver uma pesquisa de abordagem qualitativa. No tocante à tipologia, a pesquisa se enquadrou na forma descritivo-exploratória e para a captura das falas e expressões das crianças foram utilizadas entrevistas semiestruturadas e não diretivas, nas quais as crianças tiveram total liberdade para contar sobre suas brincadeiras e brinquedos favoritos. Os diálogos com as crianças evidenciaram que todas elas têm contato direto com recursos tecnológicos na hora de brincar e muitas vezes deixam de lado as suas bicicletas e bonecas para assistir seu desenho favorito na televisão, jogar no smartphone ou no vídeo game. Notou-se que apesar disso, as crianças continuam se socializando umas com as outras, trocando informações sobre os jogos e em algum momento, buscando brincar com que tinham a sua disposição, inclusive com brinquedos considerados tradicionais. O uso das tecnologias e o surgimento de uma nova cultura lúdica entre as crianças é uma realidade. Entretanto, é possível manter a cultura dos jogos coletivos e das brincadeiras comuns, dividindo o espaço com as inovações tecnológicas e a era da informação.

Palavras – chave: Criança. Brincar. Cultura Lúdica. Tecnologia.

ABSTRACT

The present study had as general objective to understand the transformation of the lúdica culture in the infant universe in the present time. Specifically, we sought to analyze the concepts of childhood and play culture in contemporary times considering, above all, games and digital media. It was decided to develop a qualitative approach research. Regarding the typology, the research was classified in a descriptive-exploratory form and to capture the speeches and expressions of the children, semi-structured and non-directive interviews were used, in which the children had complete freedom to tell about their favorite games and toys. The dialogues with the children showed that they all have direct contact with technological resources at playtime and often leave aside their bicycles and dolls to watch their favorite drawing on television, play on their smartphone or video game. It was noted that despite this, children continue to socialize with each other, exchanging information about the games and at some point, trying to play with what they had at their disposal, including with toys considered traditional. The use of technologies and the emergence of a new play culture among children is a reality. However, it is possible to maintain the culture of collective games and common jokes, dividing space with technological innovations and the information age.

Keywords: Child. Play. Play Culture. Technology.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
CAPÍTULO I – INFÂNCIA, BRINQUEDO E CULTURA	11
1.1 OS CONTEXTOS HISTÓRICOS DA INFÂNCIA: Breves recortes	11
1.2 A CRIANÇA E O BRINQUEDO	13
1.3 O BRINCAR COMO UMA EXPERIÊNCIA CULTURAL	16
1.4 A TRANSFORMAÇÃO DO BRINCAR	19
CAPÍTULO II – A CRIANÇA E O BRINCAR NA ERA TECNOLÓGICA	22
2.1 O BRINQUEDO NA CONTEMPORANEIDADE	22
2.2 O USO DA TECNOLOGIA E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA	25
CAPÍTULO III – PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	30
3.1 SUJEITOS DA PESQUISA	30
3.2 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA	30
3.3 GERAÇÃO DE DADOS	32
3.4 PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DOS DADOS	34
CAPÍTULO IV – ANÁLISE DOS RESULTADOS	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	43

1 INTRODUÇÃO

Para as crianças, o uso do lúdico com jogos e brincadeiras é uma forma privilegiada de interação social e aprendizagem com outros indivíduos que compõem seu meio. Brincando, elas criam ou reproduzem novas formas de ação e práticas sociais, aprendendo cada vez mais sobre o mundo em que vivem por meio da troca de experiências. A brincadeira cria laços de solidariedade e amizade, e assume um papel de destaque na formação social de todo indivíduo (OLIVEIRA, 2017).

Através do brincar, a criança se apropria de elementos da realidade imediata, atribuindo-lhe novos significados. O indivíduo que tem o hábito de brincar não está apenas explorando o mundo ao seu redor, mas comunicando sentimentos, ideias, fantasias e fazendo um intercâmbio entre o real e o imaginário, no espaço da brincadeira que será o de suas futuras atividades culturais (KISHIMOTO, 1993).

Nos últimos anos foi possível observar algumas mudanças na cultura lúdica das crianças, principalmente na faixa etária até os 6 anos de idade. Percebe-se que o lúdico vem sendo direcionado de forma constante para o domínio de objetos e ao individualismo, sob a influência das novas tecnologias, confrontando as brincadeiras tradicionais. Diante dessa realidade, surgiu o seguinte questionamento: Atualmente, qual a influência das novas brincadeiras, brinquedos e tecnologias digitais na cultura lúdica das crianças?

Partindo da hipótese de que a transformação da cultura lúdica trouxe novos brinquedos e esses brinquedos substituíram as antigas brincadeiras, observa-se a substituição dos antigos brinquedos e brincadeiras por jogos e equipamentos eletrônicos. As brincadeiras desenvolvidas na rua e com maior coletividade como amarelinha, ciranda de roda ou cabo de guerra, estão sendo substituídas por vídeo games, tablets, smartphones e outros eletrônicos. É preciso pensar em uma forma de preservar o coletivismo, sem menosprezar a tecnologia e as novidades, adaptando os gostos e as necessidades do público infantil (FRANCISCO; SILVA, 2015).

Na sociedade contemporânea, diferentemente do que ocorreu com as gerações passadas, há uma relação estimável entre a criança, o lúdico, o lazer e as novas formas como elas se comportam quando estão brincando, construindo uma nova cultura lúdica. Levando-se em consideração que a partir das relações estabelecidas entre a criança, o brinquedo e o meio social em que está inserida ela

constrói a sua cultura lúdica, é provável que as brincadeiras coletivas, antigas, estejam dando lugar a uma nova cultura lúdica pautada no individualismo e na tecnologia da informação.

A escolha pela temática está relacionada com a admiração e afinidade da autora pelas crianças e pelo mundo infantil. A satisfação e realização pelo contato direto com os jogos, brincadeiras e brinquedos que são usados na faixa etária até os 6 anos, também foram fatores que determinaram a escolha do tema. Quando ainda somos crianças os jogos e brincadeiras fazem parte do nosso universo e estão envolvidos nos momentos de recreação tanto no ambiente familiar, quanto no ambiente escolar.

O estudo foi realizado com o objetivo geral de compreender a transformação da cultura lúdica no universo infantil na atualidade. De maneira específica, buscou-se analisar os conceitos de infância e de cultura lúdica e conhecer a opinião de alguns teóricos sobre os possíveis efeitos dos novos brinquedos, da tecnologia e jogos eletrônicos no desenvolvimento dessas crianças.

Para realizar as reflexões relacionadas à temática proposta e facilitar a compreensão dos resultados, o estudo foi dividido em quatro momentos. O primeiro capítulo abordou os contextos históricos da infância, a relação histórica entre a criança e o brinquedo e a criança e o brincar, assim como a transformação da cultura lúdica nos últimos anos. No segundo capítulo, buscou-se contextualizar as novas formas de brincar com o advento da tecnologia e as possíveis consequências para o desenvolvimento. O terceiro capítulo destinou-se a descrever os procedimentos metodológicos, local de pesquisa, os participantes e métodos de análise dos dados, enquanto os resultados obtidos foram apresentados no quarto capítulo.

CAPÍTULO I – INFÂNCIA, BRINQUEDO E CULTURA

A ludicidade é uma temática que vem sendo amplamente discutida no Brasil. O termo “lúdico” vem do latim *ludu* que significa brincar. No lúdico estão incluídos jogos, brincadeiras e divertimentos. A função educativa do lúdico permite a criança brincar, interagir com os seus pares e se desenvolver em vários aspectos (OLIVEIRA, 2017).

Entretanto, cabe ressaltar que os jogos e brinquedos nem sempre fizeram parte do mundo infantil. Na realidade o próprio conceito de infância tem mudado ao longo dos séculos. Para compreender melhor esse processo e a relação entre a infância e o desenvolvimento da criança a partir das representações do brincar, serão apresentados nesse capítulo os seus respectivos conceitos e aspectos históricos.

1.1 OS CONTEXTOS HISTÓRICOS DA INFÂNCIA: Breves recortes

As concepções sobre a infância são construídas socialmente e historicamente, dependendo do contexto e da região do mundo onde a criança está inserida. (GIMENEZ, 2011). A noção do que significa o período da infância sempre existiu de várias formas. Ao longo dos séculos a criança, que já chegou a ser ignorada enquanto sujeito social passou a ter direitos, proteção do Estado e políticas públicas voltadas ao seu desenvolvimento. Para compreender melhor esse processo, é necessário recorrer a um breve histórico da infância e seus diversos significados.

Na idade média, por exemplo, não havia um sentimento de infância que diferenciasse os pequenos dos adultos. Crianças e adultos executavam atividades semelhantes, o que dificultava a sobrevivência das primeiras. Para a sociedade medieval era importante que a criança crescesse rápido para que pudesse executar as tarefas mais pesadas. A maioria das crianças, ao completar os sete anos de idade e, dependendo da condição social, eram entregues a famílias estranhas para que aprendessem serviços domésticos (SOUSA, 2014).

Dessa forma, segundo Ariés (2006, p. 158):

A família não podia, portanto, nessa época, alimentar um sentimento existencial profundo entre pais e filhos. Isso não significa que os pais não amassem seus filhos: eles se ocupavam de suas crianças menos por elas mesmas, pelo apego que lhes tinham, do que pela contribuição que essas crianças podiam trazer à obra comum, ao estabelecimento da família. A família era uma realidade moral e social, mais do que sentimental. No caso de famílias muito pobres, ela não correspondia a nada além da instalação material do casal no seio de um meio mais amplo, a aldeia, a fazenda, o pátio ou a “casa” dos amos e senhores, onde esses pobres passavam mais tempo do que em sua própria casa.

Também não havia um traje específico para as crianças, que precisavam se vestir a imagem e semelhança dos adultos. “A idade média vestia indiferentemente todas as classes de idade, preocupando-se apenas em manter visíveis da roupa os degraus da hierarquia social” (Ariés, 2006, p. 32). As escolas eram reservadas a um pequeno número de nobres, e as classes eram frequentadas por estudantes de todas as idades, sem qualquer distinção. O mestre limitava-se à transmissão de seus próprios conhecimentos.

O registro das primeiras tentativas de atendimento específico à criança aparece nos contextos do iluminismo, com o surgimento de “refúgios” que abrigavam crianças órfãs ou abandonadas (SOUSA, 2014). A partir do século XVII a criança deixou de ser vista apenas sob a ótica divertida para se tornar um sujeito educável. Na mesma época as escolas passaram a aceitar mais crianças, dividi-las em classes de acordo com suas respectivas idades, bem como criaram um traje infantil, que identificava as crianças.

A partir dos sete anos de idade, para as crianças de classe abastada, já era possível ir ao colégio. Entretanto na segunda metade do século surgiu certa preocupação com o que se considerava precoce, fazendo com que o início da idade escolar passasse a ser aos dez anos de idade. Por outro lado, o ensino só foi disponibilizado para as meninas a partir do século XVIII e nesse mesmo século foram criadas instituições escolares restritas às classes burguesas, fortalecendo o processo de discriminação social no sistema escolar (GIMENEZ, 2011).

No final do século XVIII, com a Revolução Industrial, a criança passou a ser concebida alguém que precisava ser cuidado, escolarizada e preparada para a vida. Foi instituído o ensino primário voltado às classes populares, enquanto que surgia também o ensino secundário voltado à burguesia. A escola se tornou um instrumento de fragmentação da sociedade, na medida em que isolou as crianças dos adultos e os ricos dos pobres.

Para Ariés (2006), na sociedade capitalista, o conceito de infância estava diretamente ligado a inserção social da criança na classe a que pertencia a sua família, no seu contexto político e econômico, o que refletia na aceção que os adultos tinham sobre a criança. A partir dessas condições objetivas, econômicas, políticas e culturais que o conceito de infância deve ser analisado.

No século XX, cresceu o esforço político pelo reconhecimento dos direitos da criança em vários aspectos. Segundo Kishimoto (1993), a ideia moderna de infância foi universalizada com base em um padrão de crianças da classe média, com critérios de idade e de dependência do adulto. Entretanto, é preciso considerar também as diversidades sociais e culturais.

Assim, os fenômenos políticos e econômicos ocorridos ao longo do processo de formação das sociedades deixaram suas marcas no processo de socialização das crianças entre os adultos como sujeitos de direitos. A sociedade capitalista desenvolveu modelos de educação padrões, em que as atividades lúdicas e espontâneas tinham espaço limitado. Entretanto, o mundo infantil se difere do adulto por que nele há o encanto e a fantasia, o faz de conta e o sonhar. É através do brinquedo e da brincadeira que a criança terá oportunidade de se constituir socialmente (KISHIMOTO, 1993).

Para entender como funciona esse processo, é necessário compreender o processo de construção histórica e social da relação criança e brinquedo, senão vejamos.

1.2 A CRIANÇA E O BRINQUEDO

De acordo com Corrêa (2014), o brinquedo é um objeto que também possui uma representação histórica e cultural cuja análise se torna interessante para sua compreensão. Na verdade tanto o termo infância como o termo brinquedo são resultados de construções sociais, ou seja, representações criadas pela sociedade para identificar períodos, fenômenos ou objetos.

Na história da sociedade ocidental, entretanto, os termos citados absorveram diferentes representações. No século XI, por exemplo, existiam pequenas miniaturas de objetos ou animais usados pelos adultos para desenvolver suas atividades de trabalho, como pás, carroças e cavalos que serviam como enfeites em estantes, como objetos decorativos ou amuletos. As fábricas chegavam a produzir miniaturas

e estatuetas de crianças, mas na maioria das vezes estas acabavam servindo para fins religiosos e não para a atividade de brincar (SOUSA, 2014).

Mais tarde, já no período da Idade Média é que as réplicas destinadas ao uso pelos adultos foram gradativamente dando lugar à fabricação dos brinquedos para as crianças. Foi nesse processo de manusear brinquedos que surgiu o munda da brincadeira, ou seja, o fenômeno do brincar.

Consequentemente, quando ocorreu a descoberta e o interesse das crianças por esses objetos, os adultos também notaram que o que antes era usado apenas como algo decorativo, passava a gora a ter uma nova função. Assim, de acordo com Kishimoto (1993), os primeiros brinquedos surgiram das mãos de entalhadores de madeira, ferreiros e artesãos.

Outros autores, como Weiss (1989), afirmam que os brinquedos já estariam presentes na sociedade desde as culturas antigas, entretanto com diferentes enfoques e funcionalidades. O autor cita ainda alguns exemplos para fundamentar a sua afirmação, senão vejamos:

Existem registros de brinquedos infantis, provenientes de diversas culturas, que remontam a épocas pré-históricas, demonstrando assim que é natural ao homem brincar, independentemente de sua origem e do seu tempo. O brinquedo, enquanto objeto real, manipulável, tem acompanhado a evolução do homem, interagindo em seu espaço físico, em suas funções e em seu próprio aspecto (WEISS, 1989, p. 20).

Independente da teoria correta sobre o surgimento do brinquedo é certo que no século XIX, com o avanço do processo mundial de industrialização, a fabricação de brinquedos destinados às crianças se expandiu, usando inclusive outros tipos de materiais como vidros, papel, plástico e emborrachado. Foi a partir desse momento histórico que o brinquedo ganhou o papel de mediador entre a criança e o mundo ao seu redor. Os adultos passaram a destinar espaços para que a criança pudesse brincar com seus brinquedos, o que tornou possível a sua inserção no mundo lúdico (LOMENSO; MORAES, 2013).

De acordo com os estudos desenvolvidos por Vygotsky (2007), o brincar é uma experiência humana criadora, onde a imaginação e a realidade interagem na produção de novas possibilidades de expressão e criação, notadamente entre as crianças, que também aprendem a construir novas relações sociais. Dessa forma, afasta-se a concepção da brincadeira como atividade restrita a assimilação de

códigos e papéis sociais, passando a considerá-la com maior amplitude, principalmente no espaço da educação infantil.

O brincar é um processo que envolve articulações entre o conhecido e o novo, entre a memória e a imaginação, entre realidade e fantasia, mas distanciando-se da realidade, mesmo que nela referenciada. O brinquedo então é um objeto de fundamental importância para o desenvolvimento infantil, na medida em que a criança pode usá-lo para produzir novos significados e construir novas relações sociais (SOUSA, 2014).

Nas palavras de Lomenso e Moraes (2013, p. 6):

O brinquedo traz a possibilidade da criança conhecer o mundo e estabelecer relações no universo da fantasia. Isso se torna relevante no processo de conhecimento de si e do outro quando a criança imita, inventa, representa e cria ao brincar. É por esse caminho que Vygotsky estabelece que uma situação imaginária fará com que a criança desenvolva a aprendizagem através do brinquedo, auxiliando assim, o seu processo de desenvolvimento.

Por isso, segundo Corrêa (2014) é de fundamental importância que os brinquedos estejam inseridos no contexto da educação infantil respeitando o nível de desenvolvimento de cada criança. Através dos brinquedos, industrializados ou não, espera-se que a criança tenha contato com diferentes formas, texturas, cores e materiais para desenvolver suas potencialidades.

O brinquedo é um recurso que ajuda a criança a se desenvolver de maneira saudável e em vários aspectos físicos, psicológicos, emocionais e sociais (LOMENSO; MORAES, 2013).

De acordo com Sousa (2014) brinquedos que desenvolvem habilidades motoras ajudam também no desenvolvimento físico e dos músculos, auxiliando no crescimento saudável. Já os brinquedos para dramatização aguçam a imaginação e auxiliam no desenvolvimento da criatividade, enquanto os brinquedos musicais desenvolvem as percepções auditivas e sensoriais. Por sua vez os brinquedos que estimulam a linguagem promovem o enriquecimento do vocabulário e a socialização da criança com outros indivíduos.

De acordo com Kishimoto (1993, p. 19):

O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação. O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois

conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fluir o imaginário infantil. E a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica.

Considerando que cada indivíduo carrega heranças de seus antepassados, é possível afirmar que o processo de aprendizagem se inicia no momento de sua concepção, pois a partir desse momento ele já sofre influência de fatores ambientais que vão determinar a sua personalidade e características comportamentais (KISHIMOTO, 1993).

A partir desse ponto de vista, percebe-se que o ser humano está sempre se educando, recebendo novas influências e aprendendo formal ou informalmente, sendo que esse processo é mais latente na infância. Mais um motivo para destacar a importância do brinquedo na educação infantil.

Sobre isso, Vygotsky (1988, p. 129) assevera que:

(...) o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina a desejar, relacionando seus desejos a um “eu” fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.

Kishimoto (1993) e Corrêa (2014) acrescentam ainda que o brincar envolve a criança em todos os seus aspectos, seus sentimentos, psicomotricidade, habilidades e percepção, tendo em vista que os jogos e brincadeiras são sempre situações onde a criança realiza, constrói ou se apropria de conhecimentos das mais diversas ordens. Ou seja, o brincar é uma experiência cultural, onde o universo lúdico com suas atitudes, regras e ressignificações compartilhadas entre aqueles que brincam e transmitem as brincadeiras de geração para geração, constitui uma cultura lúdica em constante renovação.

1.3 O BRINCAR COMO UMA EXPERIÊNCIA CULTURAL

O teatro, a literatura, o cinema, as artes visuais e a música representam formas de expressão criadas pelo homem para se comunicar e interagir com o mundo a sua volta. É através desse tipo de expressão que os indivíduos se apropriam da cultura de um determinado lugar. Para as crianças, são o brinquedo e

a brincadeira as principais ferramentas disponíveis para se comunicar com o mundo e se relacionar com os seus semelhantes.

Na realidade, o brinquedo pode ser considerado meio de comunicação que transmite para a criança determinados tipos de conhecimentos, imagens e representações inerentes a sociedade em que está inserida. Ressalte-se que a criança não recebe uma cultura já constituída, mas opera suas próprias transformações. É como se fosse uma reprodução interpretativa, onde as crianças são ao mesmo tempo produtos e produtoras de cultura, pois elas não se restringem a reproduzir o mundo dos adultos (NILES; SOCHA, 2014).

De acordo com Silva (2013), o brincar é uma forma de comunicação pela qual a criança é capaz de reproduzir seu cotidiano ou criar novas situações usando a sua criatividade. O ato de brincar possibilita o aprendizado e desenvolvimento da criança, facilita a construção das suas reflexões, sua autonomia e criatividade. A brincadeira no período infantil é essencial para o desenvolvimento integral do ser humano, quer seja como nos aspectos físico, emocional, afetivo, social, cultural ou cognitivo.

O ato de brincar proporciona à criança a possibilidade de estabelecer regras individual ou conjuntamente. Assim, a criança estará desde cedo aprendendo a mediar conflitos e hipótese de conhecimento ao passo que estará desenvolvendo a sua capacidade de compreender pontos de vista diferentes dos seus, de se fazer entender pelos outros ao seu redor e demonstrar sua opinião sobre outras pessoas ou outros acontecimentos (MACEDO, 2011). É importante perceber e incentivar a capacidade criadora das crianças por essa que se constitui uma das formas de relacionamento e recriação do mundo na perspectiva da lógica infantil.

Segundo Macedo (2011, p. 21):

Brincar é nossa primeira forma de cultura. A cultura é algo que pertence a todos e que nos faz participar de ideais e objetivos comuns. A cultura é o jeito de as pessoas conviverem, como se expressarem, é o modo como as crianças brincam, como os adultos vivem, trabalham, fazem arte. Mesmo sem estar brincando com o que de nominamos “brinquedo”, a criança brinca com a cultura.

Segundo os estudos de Silva (2013), mesmo que a palavra brincadeira esteja correlacionada à infância e as crianças, a brincadeira sempre foi uma atividade significativa na vida dos homens em diferentes épocas e lugares. A brincadeira não

é algo inerente à natureza humana, mas aprende-se a brincar desde cedo, através das interações culturais. Para o autor, brincar é uma atividade que ao mesmo identifica e diversifica os seres humanos em diferentes tempos e espaços.

Para as crianças a brincadeira é uma forma privilegiada de interação social com outros indivíduos que compõem o seu meio. Brincando, as crianças reproduzem ou mesmo criam novas formas de ação e práticas sociais específicas dos grupos aos quais pertencem, aprendendo cada vez mais sobre o mundo em que vivem. A brincadeira cria laços de solidariedade e amizade, e assume um papel de destaque na formação social do indivíduo.

De acordo com Rocha, Almeida e Braga (2016, p. 4):

A brincadeira traduz valores, costumes e formas de pensar e, sendo uma atividade ligada ao contexto social e cultural, foi encarada de maneira muito variada nas diferentes sociedades em diferentes épocas. É, portanto, uma atividade que ocorre em todas as partes do mundo e em todos os tempos. Diferentes correntes da Pedagogia e da Psicologia acentuaram a importância do brincar para a infância, mas só nos séculos XVIII e XIX, com as pedagogias advogadas respectivamente por Rousseau e Froebel, encontram-se as bases necessárias para o estabelecimento de práticas educativas.

Gumiere (2016) ressalta que as crianças são sujeitos sociais e históricos, marcados pelos fenômenos da sociedade em que estão inseridas. Justamente por estarem situadas nesse contexto histórico e social acabam por incorporar a experiência cultural do brincar através das relações que estabelecem com outros indivíduos. Assim, o ato de brincar é uma experiência de cultura importante não apenas nos primeiros anos de idade, mas também durante todo o percurso da vida de um ser humano, variando apenas em suas formas.

Durante a brincadeira as crianças entram a todo tempo em contato com os signos produzidos pela cultura a qual pertencem. A brincadeira de casinha, os brinquedos de guerra, os heróis em miniatura e até mesmo as dançarinas de axé são elementos culturais. É nesse sentido que ocorre o binômio da transmissão cultural, pois a atividade da criança é organizada de acordo com o padrão cultural que conhece, mas pode ser reorganizada a qualquer momento pela própria criança ou pela relação construída com seus pares (ROCHA; ALMEIDA; BRAGA, 2016).

Nas palavras de Borba (2006, p. 39):

(...) a brincadeira é um fenômeno da cultura, uma vez que se configura como um conjunto de práticas, conhecimentos e artefatos construídos e acumulados pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais em que se inserem. Representa, dessa forma, um acervo comum sobre o qual os sujeitos desenvolvem atividades conjuntas. Por outro lado, o brincar é um dos pilares da constituição de culturas da infância, compreendidas como significações e formas de ação social específicas que estruturam as relações das crianças entre si, bem como os modos pelos quais interpretam, representam e agem sobre o mundo.

Dessa forma, durante a brincadeira, a criança se apropria de elementos da realidade imediata, atribuindo-lhe novos significados. É por esse motivo que toda a brincadeira é uma imitação transformada da realidade ou de uma realidade já vivenciada. A criança que tem o hábito de brincar não está apenas explorando o mundo ao seu redor, mas comunicando sentimentos ideias, fantasias e fazendo um intercâmbio entre o real e o imaginário, no espaço da brincadeira que será o de suas futuras atividades culturais (KISHIMOTO, 1993).

Entretanto, com o advento da tecnologia, a velocidade das informações e a criação de equipamentos eletroeletrônicos, o brincar têm ganhado novos significados. Para Couto (2013), as brincadeiras antigas estão perdendo espaço para os smartphones, tablets, computadores e brinquedos digitais. É uma mudança na cultura lúdica, conforme veremos adiante.

1.4 A TRANSFORMAÇÃO DO BRINCAR

Enquanto parte da sociedade em que vivem, as crianças acabam herdando a cultura dos adultos e são socializadas dessa forma. Se em tempos passados a criança foi vista como um indivíduo ingênuo ou indolente, cujo desenvolvimento dependia quase que exclusivamente do cuidado e da atenção de um adulto, hoje ela assume um lugar de protagonismo na sociedade de consumo.

Se no passado as famílias e a escola eram as instituições voltadas para a socialização das crianças com seus pares, hoje em dia elas também contam com as mídias eletrônicas, a televisão e a internet (NILES; SOCHA, 2014).

A sociedade moderna, caracterizada pela falta de espaço nos grandes centros urbanos, a pressa das pessoas em seu dia a dia, a influencia da mídia e do consumismo, acabam refletindo diretamente na cultura da sociedade e consequentemente na forma como as crianças brincam. Ressalte-se que o brincar está associado à formação da criança como sujeito cultural. Dessa forma, a

influência do brincar pode ser tanto pelo contexto físico do ambiente, quanto pelo contexto simbólico, ou seja, pelos vários significados partilhados pelo grupo de crianças (MONTEIRO, 2010).

De acordo com Rocha, Almeida e Braga (2016, p. 7)

(...) essa influência pode ser tanto pelo contexto físico do ambiente, a partir dos recursos naturais e materiais disponíveis, como também pelo contexto simbólico, ou seja, pelos significados preexistentes e partilhados pelo grupo de crianças. Todos esses elementos externos à brincadeira, localizados na escola, na família, no bairro ou na mídia televisiva, entre outros espaços propiciadores de experiências sociais e culturais, são reinterpretados pelas crianças e articulados às suas experiências lúdicas. A partir daí geram-se novos modos de brincar.

Todos esses aspectos externos à brincadeira como a escola, a mídia ou a televisão, entre outros espaços de reprodução cultural são reinterpretados pelas crianças e incorporados às suas experiências lúdicas. A televisão, por exemplo, é um dos elementos externos de maior influência atualmente, na qual suas práticas não são apenas reproduzidas pelas crianças, mas recriadas a partir de suas práticas lúdicas. A televisão não apenas transformou a cultura como também criou novos hábitos e comportamentos, propondo novas linguagens e se tornando um dos principais meios propagadores de informações (ROCHA; ALMEIDA; BRAGA, 2016).

Por outro lado, essas transformações culturais fazem com que a criança já esteja inserida no mundo do consumo antes mesmo de nascer. O mercado está cada vez mais voltado ao público infantil, que tem como característica essencial a brincadeira, onde o real e o fictício se encontram.

A indústria se inclina ao que gera mais lucros e atualmente isso se observa nos jogos e produtos eletrônicos. Alguns autores se manifestam contrários a essa inserção, enquanto outros, como Monteiro (2010), explicam que é necessário se adaptar as mudanças e tirar algum proveito disso:

Com o advento do desenvolvimento tecnológico e a revolução Industrial, criaram-se jogos eletrônicos de computadores, que foram ainda mais propagados com a chegada da Internet. Atualmente, os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano da maioria de estudantes adolescentes e jovens e esta realidade não pode ser ignorada pela escola. Ao contrário, é importante que se tenha a preocupação em reduzir os impactos negativos dos jogos eletrônicos e aperfeiçoar suas contribuições para a formação dos alunos, aproveitando seu interesse para desenvolver aprendizagens cognitivas, afetivas e sociais (MONTEIRO, 2014, p. 1).

De acordo com Silva (2013), a evolução da cultura lúdica trouxe novos brinquedos e esses brinquedos é que podem vir a substituir as antigas brincadeiras. Os eletrônicos se mostram mais atraentes, e a cada dia sua variedade parece maior. Um exemplo disso é que crianças da geração passada não estavam expostas a tantas mudanças que levam as crianças de hoje em dia a uma espécie de insatisfação permanente, onde existe uma vontade incontável de continuar jogando ou melhorando o seu jogo.

As brincadeiras de rua estão tão esquecidas que muitas crianças sequer as conhecem. Também é possível que os altos índices de criminalidade e violência nas cidades tenham privado as crianças de brincarem na rua. O trânsito de carros aumentou, assim como a sua velocidade. O comércio ilegal de drogas ocorre à luz do dia e as pessoas trocam suas casas por apartamentos com pouco mais de segurança. E então as brincadeiras presenciais e em grupos entraram em extinção (ROCHA; ALMEIDA; BRAGA, 2016).

De acordo com Monteiro (2010), mesmo inseridas no contexto das inovações tecnológicas e com a dificuldade de se encontrar um lugar para brincar, deve-se reconhecer que as brincadeiras coletivas, nas quais se estimula o físico e o psicológico conjuntamente, são de grande importância para o desenvolvimento da interação social da criança. É bem verdade que as novas tecnologias, os eletrônicos e a internet são os novos meios de comunicação humana, entretanto esse aumento da capacidade de interação virtual da criança pode reduzir a sua capacidade presencial.

Tudo isso só reforça ainda mais a importância da abordagem lúdica no contexto da educação infantil. A escola é um espaço (teoricamente) seguro, longe de ladrões, sequestradores, veículos desgovernados. Além disso, a maioria das crianças passa boa parte do seu dia na escola, o que facilita a interação com outras crianças.

CAPÍTULO II – A CRIANÇA E O BRINCAR NA ERA TECNOLÓGICA

É cada vez mais comum o uso das tecnologias digitais e das mídias pelo público infantil, que tem contato com esse universo cada vez mais cedo. Observando as crianças brincando nota-se que as brincadeiras e os brinquedos atuais estão mais atrativos e modernos e que estão tomando o espaço dos antigos, deixando as crianças totalmente dominadas por eles.

A preocupação está no fato de que os pequenos entram no universo virtual de maneira individual, sem contato físico com seus pares. Além disso, deixam de lado o interesse pelos seus próprios brinquedos e o interesse pelo conhecimento (ARAÚJO; RESZKA, 2016).

Quando uma criança tem contato com um brinquedo, rapidamente é tocada por sua proposta, tendo em vista que o brinquedo possui diversas funções, estimula a inteligência, a imaginação, concentração e motivação. Nesse contexto, embora atualmente a tecnologia seja algo muito presente no contexto social, o uso dos brinquedos tradicionais e das brincadeiras clássicas não deveria ser abandonado pelas crianças, pelo simples fato de que quando brinca, a criança está se socializando, mediando conflitos e se desenvolvendo (COUTO, 2013).

Entretanto, percebe-se que atualmente as crianças passaram a adotar novos hábitos, sobretudo em relação às formas de brincar. Essas mudanças ocorreram em detrimento das transformações sociais e da abrangência maciça das mídias e da tecnologia no contexto infantil, conforme será abordado no presente capítulo.

2.1 O BRINQUEDO NA CONTEMPORANEIDADE

De acordo com Padilha (2016), a cada dia que passa as crianças adquirem maior desenvoltura com as novidades tecnológicas. Essa desenvoltura, ou essas habilidades, tornam a criança independente da apresentação e tradução através do adulto. Na realidade, a criança foi criando seu próprio espaço enquanto consumidor, de modo que se tornou indispensável o desenvolvimento de novas pesquisas e uma reconstrução do saber infantil. Entre esses avanços é possível citar livros especializados, espaços diferenciados e articulação dos direitos da criança.

Assim como em outros momentos históricos, atualmente nota-se que a infância e o brinquedo ganham diferentes dimensões e significações que são

articuladas pelas formações e transformações sociais. O brinquedo foi ganhando diferentes traços no decorrer dos anos e incorporando essas transformações. Para além da sua função social, o brinquedo tem um importante papel no desenvolvimento infantil, tendo em vista seus elementos reais e imaginários que permeiam o mundo infantil (LINN, 2006).

Observando a história do brinquedo é possível perceber que até mesmo o seu formato foi se adequando de acordo com avanços tecnológicos e industriais. Ocorreu uma passagem daquele brinquedo simples, mas insubstituível, que era carregado por toda vida, como uma boneca ou um ursinho de pelúcia, por um objeto industrializado, tecnológico e descartável. Essa modificação na produção do brinquedo, além de alienar a criança também pode afastá-las de sua família e das outras crianças (CHAVES, 2014).

O brincar aparece atualmente vazio de singularidade, ou seja, distinto do que era há duas décadas, por exemplo (COUTO, 2013). Os brinquedos raramente recebem exaltação, tendo em vista que rapidamente serão descartados e substituídos. Para Padilha (2016), a mídia tem grande parcela de contribuição nessa dinâmica, por que na medida em que oferece a criança estímulos excessivos, também gera uma fragilização e uma falta de referência para a cultura do brincar.

De acordo com Couto (2013, p. 905) “afirmar que a criança é produtora de cultura pode ser desconfortável para muita gente. Mas é preciso considerar que grande parte das produções culturais das crianças é pertinente às mídias digitais”. As grandes empresas que visam conquistar o público infantil não mostram mais seu produto apenas na televisão ou em apenas um tipo de mídia, mas estão criando mundos virtuais em onde as crianças interagem com seus personagens favoritos.

Nas palavras de Araújo e Reszka (2016, p. 179):

Entende-se, então, que a mídia e a publicidade nela veiculada podem influenciar diretamente a infância, inclusive no que tange ao próprio ato de brincar, porque, geralmente, a quase tudo o que as crianças veem na TV ou na internet, querem ter acesso ou reproduzir. Aí entra a importância da intervenção da família, cuja responsabilidade, além de cuidar, proteger e educar, é também orientar e mediar as ações e condutas de seus filhos, os quais estão inseridos nesse universo tecnológico e, praticamente, regido pela mídia.

Na realidade, não se trata apenas de uma relação de consumo, mas de participação da criança no processo de criação, publicidade e comercialização de

um produto ou de uma ideia. A criança ainda contribui nos processos de avaliação e crítica. Não por acaso, as redes digitais estão repletas de narrativas textuais, em fotos ou vídeos produzidos por crianças. Além disso. Crianças cada vez mais novas criam ou auxiliam na criação de aplicativos que fazem muito sucesso e rapidamente viram sucesso entre os consumidores, rapidez essa com que também são descartados (COUTO, 2013).

Observe-se ainda que hoje em dia o brincar infantil encontra-se diretamente ligado com a tecnologia, seja nos brinquedos, nos jogos e até mesmo no material didático. Logo, o mundo das telas dos smartphones, tablets e televisão ganham dimensões de encantamento (CHAVES, 2014). Entretanto, é importante esclarecer que ao mesmo tempo em que a criança tem o mundo em suas mãos através de um simples toque na tela, também cria uma espécie de aprisionamento. A consequência disto é que a criança se adapta a uma nova forma de brincar.

Diante dessa nova configuração, os movimentos e as expressões da criança estão domesticados e anestesiados, justamente por conta da excessiva presença de aparelhos eletrônicos ao seu redor. Para Padilha (2016) o que ocorre é uma espécie de apagamento corporal, tendo em vista que para jogar somente é necessária a movimentação dos dedos e dos olhos. O que se vê é um empobrecimento de experiências e a ausência da socialização. Sem essa troca de experiências, não há conflitos a serem solucionados.

De acordo com Chaves (2014, p. 15 – 16):

O brincar ficou confinado nos espaços privados. O apelo à industrialização do brincar, por meio de jogos e mídias eletrônicas, reduziu o lúdico em diversão consumista não criadora, na qual a criança ao invés de experimentar, explorar, conhecer o mundo, criando-o e modificando-o à sua vontade, fica submissa a controlar brinquedos à distância ou a comandar movimentos de figuras na tela, pois estes brinquedos supõem uma determinada lógica para brincar, caso contrário não funcionam. A criança repete movimentos e ações mecânicas, reproduzindo a lógica do jogo.

Nesse sentido, é importante destacar que ao mesmo tempo em que a criança está criando formas de brincar, também está construindo a sua imagem corporal. Ao explorar suas habilidades de criação e movimentação corporal, a criança permite que de certa forma seu corpo seja tomado pelo lúdico. Mas nos últimos anos percebe-se que a cultura vem estranhando essa essência infantil. Até mesmo os

comportamentos mais normais são taxados como transtornos, principalmente como hiperatividade (PADILHA, 2016).

Para Chaves (2014) com essa condenação do brincar, a sociedade acaba produzindo cada vez mais crianças hiperativas, que não mostram nenhuma perseverança nas atividades que exigem algum grau de envolvimento cognitivo e concentração, mas com tendências para realização de atividades desorganizadas e inacabadas. Assim, essas crianças podem apresentar comportamentos imprudentes, criando relações marcadas pela inibição social. Também podem desenvolver algum tipo de retardo em sua motricidade e linguagem.

De acordo com Pereira e Arrais (2015), o uso dos brinquedos tecnológicos tem causado às crianças a ausência do outro, diferentemente das brincadeiras que eram desenvolvidas pelas crianças das gerações anteriores. Essas brincadeiras exigiam essencialmente a troca de olhares, de palavras, gestos e toques. Muitas vezes os objetos também eram dispensados, por que toda a brincadeira poderia ser articulada imaginariamente de forma invisível.

De acordo com Padilha (2016), o que se observa é uma representação do lúdico muito diferenciado de qualquer outro momento histórico. Essa diferenciação mora justamente no fato da transformação em relação aos objetos, ao social e ao discurso das crianças. Alguns autores denunciam uma espécie de empobrecimento do lúdico infantil, por que tomam como medida a antiga configuração da criança no contexto do brincar.

Pode-se afirmar que entre os elementos que cooperam para essa nova configuração encontram-se o individualismo, a competitividade, a mídia, os novos meios de circulação infantil e as representações que cercam a criança. Também há um comportamento familiar que contribui para a experiência infantil e conseqüentemente para o seu desenvolvimento, positiva ou negativamente, conforme será discutido adiante.

2.2 O USO DA TECNOLOGIA E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

De acordo com Chaves (2014), as tecnologias e o mundo digital trouxeram para as crianças novas formas de brincar e também de aprender. O conhecimento sobre as frutas, as cores, as cantigas e os animais hoje em dia cabem na palma de sua mão. A partir disso, as crianças usam os tablets e smartphones para jogar, ver

os seus desenhos favoritos e ouvir música, o que estimula os sentidos e ajuda no seu desenvolvimento mental e oral. Para a autora, a partir dessas afirmações é possível enxergar uma vantagem no uso da tecnologia no universo infantil.

Além disso, Canaan; Ribeiro e Paolla (2017, p. 2): ainda destacam que:

Existe a combinação de texto, som, imagem, animação e vídeo que é a multimídia. Ela incorpora todas as mídias existentes para representar uma informação. É, por isso, uma forma poderosa de comunicação, pois ganha e mantém a atenção e o interesse das crianças, e com isto promove a retenção da informação. No campo da Educação, uma atividade didática multimídia bem empregada, é um recurso poderoso, pois estimula todos os sentidos e pode oferecer uma experiência melhor que qualquer outra mídia sozinha.

No estudo desenvolvido por Couto (2013) sobre essa cultura digital que permeia o universo infantil na atualidade, o autor chegou a três conclusões que coadunam com o pensamento favorável ao uso da tecnologia nas brincadeiras como forma de contribuir para o desenvolvimento das crianças.

Em primeiro lugar, o autor defende que antigamente as crianças brincavam com areia da praia, jogavam bola ou faziam casinhas e enfeitavam bonecas. Para o autor, mesmo com advento da tecnologia, ou cibercultura, como chama esse processo, as crianças continuam desenvolvendo todas essas brincadeiras, mas através das telas. Em sua opinião, as telas não são a brincadeira em si, mas o meio pelo qual as brincadeiras acontecem. Além disso, defende também que com a velocidade crescente e os experimentos, o imaginário infantil se ampliou, ficando mais rico (COUTO, 2013).

O segundo argumento utilizado por Couto (2013, p. 910) é que a cultura digital não é excludente. Para o autor, “não faz sentido dizer que a infância acabou, ou que as crianças não sabem mais brincar, que ficam isoladas e pressas em casa, que só sabem ver e estar no mundo por meio de suas telas preferidas”. Na realidade, embora as crianças estejam cada vez mais conectadas, parece que elas também seguem usando as estratégias culturais tradicionalmente associadas à infância, até por que ninguém vive conectado 24 horas por dia, pelo menos por enquanto.

Por último, o autor defende ainda que as constatações daqueles que afirmam que as crianças ficam grudadas nos computadores e na televisão e por isso não vão brincar, estão equivocadas. O autor defende que há uma fascinação natural das

crianças pela tecnologia, o que também ocorre em menores proporções com jovens e adultos, até por que se trata de um meio onde é possível criar amizades, narrar histórias, dentre outras atividades, ou seja, nele, as crianças brincam todo o tempo.

Para Pereira e Arrais (2015), o prazer em brincar usando a tecnologia pode ser até mais intenso do que em relação às brincadeiras clássicas. A cultura digital não encurta a infância e não sacrifica as brincadeiras e não torna as crianças adultas precoces. Inseridos na era da tecnologia as crianças podem criar possibilidades e experimentar cada vez mais sensações. Tocar telas é brincar, é um jeito novo de viver, repleto de possibilidades.

Nas palavras de Couto (2013, p. 911):

Habitadas a viver no tempo de exposição em rede, as crianças conectadas valorizam o estar em comunicação com os amigos. Esse “estar junto” é fundamental para estabelecer laços e sociabilidades que apenas aos olhos de certos adultos podem parecer estranhos ou superficiais. Estimuladas pela cibercultura, tocar telas, relacionar com outras pessoas e brincar são modos lúdicos que as crianças encontram para elaborar a vida em meio às alegrias e prazeres privados e coletivos nos domínios da rede. Na era das tecnologias de conexão, tocar e brincar são prazeres em movimento que se apoderam ludicamente das existências.

Outros argumentos favoráveis ao uso da tecnologia em relação ao desenvolvimento das crianças seria o fato de que na interação com as mídias digitais as crianças podem explorar, experimentar e descobrir o mundo, o que demonstra a relevância desses instrumentos no desenvolvimento e aprendizado delas, não apenas no presente, mas no futuro também (CANAN; RIBEIRO; PAOLLA, 2017).

Por fim, constata-se que as crianças, quando inseridas no mundo digital, vivem criativamente a promoção da cultura, desta feita em rede. Também fundem e confundem sentidos diversos do brincar. Imaginam e criam possibilidades de experimentar cada vez mais sensações. Para os autores supracitados, tocar a tela também é brincar, é viver, é a expressão de uma liberdade repleta de possibilidades.

Mas também há argumentos contrários ao uso da tecnologia para o desenvolvimento da criança. De acordo com Chaves (2014), o apelo à industrialização do brincar, que ocorre através dos jogos eletrônicos e mídias digitais, reduziu a cultura da lúdica a uma diversão consumista e não criadora, onde a criança, ao invés de experimentar, explorar e conhecer o mundo, fica limitada a

controlar brinquedos à distância ou comandar movimentos de figura na tela, tendo em vista que os novos brinquedos supõem uma determinada lógica para brincar.

Chaves (2014) e Couto (2013) defendem que, habituadas a passarem o seu tempo com os jogos e dispositivos eletrônicos, as crianças conectadas acabam se esquecendo da comunicação com seus pares, colegas de escola, vizinhos, amigos de bairro e etc.

Para Cannan, Ribeiro e Paolla (2017), essa comunicação ou o estar juntos com outras crianças é fundamental para o estabelecimento de laços e sociabilidades que apenas aos olhos de certos adultos podem parecer superficiais.

Segundo os autores acima citados, na era da tecnologia e dos brinquedos virtuais, tocar e brincar são coisas raras. São prazeres não experimentados pela criança contemporânea.

Alguns estudiosos da ludicidade ainda suscitam a possibilidade da existência de limites que deveriam ser impostos para o uso correto das mídias e dos eletrônicos pelas crianças. Segundo Chaves (2014), algumas crianças vivem em dois mundos: o real e o virtual, o que por um lado pode ser interessante, por oferecer aventuras e algum aprendizado, mas por outro, pode oferecer riscos à sua própria saúde.

Segundo Cannan, Ribeiro e Paolla (2017), a exposição sem controle a esses meios podem acarretar problemas relacionados à visão, distração das tarefas cotidianas, como tomar banho, horários para comer, para dormir e para estudar, bem como problemas de socialização, afastando-se de outras crianças e até mesmo de sua própria família, em troca do convívio diário e quase exclusivo com os meios digitais, afetando diretamente o seu desenvolvimento.

De acordo com a pesquisa *TIC Kids online*, realizada em 2015 com grupos de famílias do mundo inteiro, revelou que 66% das crianças entre 2 e 5 anos de idade sabiam manusear jogos no computador, 46% delas já sabia utilizar as funções de jogos em smartphones, enquanto apenas 15% das crianças era capaz de amarrar os próprios sapatos. No caso dos brasileiros, a pesquisa revelou que 95% das crianças até 10 anos de idade já usavam a internet e pelo menos metade delas já tinha perfis nas redes sociais (CANNA; RIBEIRO; PAOLLA, 2017).

Para aqueles que acreditam que essa superexposição à tecnologia é prejudicial ao desenvolvimento da criança, o uso excessivo da tecnologia para fins lúdicos pode ocasionar problemas relacionados à irritabilidade, isolamento,

desinteresse pela interação social, dentre outros. Os autores recomendam que os pais observem o que os filhos estão assistindo na televisão ou que tipo de jogo eles estão jogando em seus computadores e videogames, bloqueando alguns sites e aplicativos inapropriados para eles.

CAPÍTULO III – PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Quando um pesquisador inicia seus questionamentos sobre determinado assunto ele deverá pensar também na forma como conduzirá a sua pesquisa, respeitando as normas técnicas, para atingir os seus objetivos. A metodologia é, portanto, o caminho que o pesquisador escolhe para desenvolver o seu trabalho. São as técnicas que ele utiliza para chegar ao seu propósito que é justamente encontrar as respostas para eventuais problemas suscitados e comprava-las cientificamente (ANDRADE, 2010).

3.1 SUJEITOS DA PESQUISA

De acordo com Andrade (2010) os sujeitos de uma pesquisa são aquelas pessoas que fornecerão os dados e informações que o autor necessita para desenvolver a pesquisa e chegar as suas próprias conclusões. Constituem a população da pesquisa e geralmente são da escolha do próprio pesquisador. Entretanto, essa escolha não deverá ser aleatória, devendo-se ainda fixar critérios para cálculo da amostra, tendo em vista que uma amostra grande poderá dificultar a obtenção dos resultados.

No caso desta pesquisa, os sujeitos participantes foram quatro crianças que residem no mesmo condomínio que a pesquisadora, com idades entre 4 e 6 anos. São crianças bastante ativas e que costumam brincar todos os dias na área de lazer do condomínio, geralmente sob a supervisão dos seus pais ou avós. No dia escolhido para a conversa com as crianças havia três meninas e apenas um menino, sendo que todos brincavam juntos, mostrando entrosamento, independente do tipo de brincadeira desenvolvida.

3.2 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Em relação ao delineamento da pesquisa, optou-se por desenvolver uma pesquisa de abordagem qualitativa. A pesquisa qualitativa é uma atividade científica que objetiva a construção da realidade, mas preocupando-se com as ciências sociais em um nível de realidade que geralmente não pode ser quantificado, optando por trabalhar com universo de crenças, significados ou valores que não podem ser

reduzidos a operacionalização de variáveis. Seus resultados não são apresentados estatisticamente, mas através de relatórios (ANDRADE, 2010).

No tocante à tipologia, a pesquisa se enquadrou num primeiro momento como pesquisa descritiva, pois necessitou esclarecer algumas questões em relação a temática abordada. De acordo com Gil (2008), as pesquisas descritivas têm como meta a descrição das características de determinada população ou fenômeno estabelecendo relações entre as variáveis.

Entretanto, num segundo momento, a pesquisa também se enquadrou na forma exploratória. Nas palavras de Gil (2008, p. 27) “As pesquisas exploratórias têm como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores”. Esse tipo de pesquisa geralmente envolve levantamento bibliográfico e documental, excluindo-se procedimento de natureza quantitativa.

Este estudo objetivou compreender a transformação da cultura lúdica no universo infantil na atualidade, a partir da perspectiva das próprias crianças. De acordo com Cruz (2008, p. 12) “captar o ponto de vista das crianças é relativamente recente”. Durante muito tempo a pesquisa com crianças teve como objetivo saber “sobre” o seu comportamento, o que elas faziam ou como elas se expressavam, por meio de informações obtidas com seus familiares ou professores.

Nesse sentido, havia uma descrença na capacidade da criança em se expressar, predominando a informação e a interpretação da pessoa adulta responsável. Na realidade, o ponto de vista das crianças e a construção de sua identidade eram totalmente negligenciados (CASTRO, 2012).

Hoje em dia essa concepção vem sendo substituída pela pesquisa “com” crianças, que segundo Cruz (2008, p. 13) “busca formas de ouvir as crianças explorando as suas múltiplas linguagens”. A pesquisa com crianças tem como princípio contemplar a dimensão de sua subjetividade, a interpretação de suas ações, o seu ponto de vista e questões de seu cotidiano. Por isso, para conseguir transitar no universo infantil e refinar minha escuta, busquei conhecer mais e aplicar os conceitos de pesquisa com crianças.

Ao inserir a criança na pesquisa, admite-se que elas são sujeitos plenos de conhecimento, por que são fieis em relação as suas interpretações quando retratam aspectos sobre sua realidade. Ressalte-se que a pesquisa com crianças as inclui como membros ativos. Consequentemente, a análise de informações nesse estudo

buscou ter profundidade, levando-se em consideração seus pontos de vista e ações que executam. Por outro lado, buscou-se recorrer ao uso de pseudônimos, já que a identificação dos participantes por letra ou números, desconsidera a sua identidade (CASTRO, 2012).

Ressalte-se que no processo investigativo da pesquisa, as crianças foram consideradas parceiras na agenda de investigação, ou seja, busquei considerar todas as formas de sua expressão, sem tratá-las como um objeto de pesquisa. A investigação e a construção da informação no presente estudo também levaram em consideração a valorização da voz das crianças, o consentimento informado e a multiplicidade dos recursos metodológicos que permitiram tornar audíveis as suas vozes.

Nesse contexto, Rocha (2008, p. 44 - 46) se refere aos termos ouvir e escutar, propondo que o pesquisador amplie seu olhar sobre esses dois fenômenos. Para a autora, o termo escuta “envolve a compreensão da comunicação feita pelo outro”. Assim, a análise do processo de comunicação foi atrelada às expressões que acompanham a oralidade das crianças, que para a autora “não é central e única, mas fortemente acompanhada de outras expressões corporais, gestuais e faciais”.

Em se tratando de uma pesquisa realizada com crianças, também foi interessante observar algumas implicações metodológicas, que envolveram uma investigação comprometida com o brincar, ou seja, um fator diretamente relacionado à infância. Para Campos (2008), o tempo de envolvimento da criança na pesquisa, a inclusão dos adultos próximos a elas, o seu nível de desenvolvimento e escolaridade são essenciais para a condução da investigação, com base no consentimento das próprias crianças e seus responsáveis, exatamente o que busquei realizar no presente estudo.

3.3 GERAÇÃO DE DADOS

Na pesquisa com crianças as formas de comunicação precisam ser previamente definidas em seu planejamento. Para Rocha (2008, p. 49), o uso da entrevista direta com crianças não é aconselhável, tendo em vista a dificuldade do adulto em abandonar a relação de poder, ou seja, a criança acaba respondendo ou informando o que acredita ser de interesse do pesquisador. Ao contrário, para ouvir a criança, o pesquisador deve desenvolver “estratégias de troca, de interação, mais

do que perguntas e respostas, pelas quais se nega que as crianças constituam significados de forma independente”.

Nesse sentido, o plano de ação envolveu inicialmente a conquista da confiança dos sujeitos da investigação. Em relação aos pais das crianças, conversei com alguns dias de antecedência para lhes explicar sobre os interesses da pesquisa e seus objetivos, o que foi recebido com apoio geral, até por se tratarem de vizinhos e pessoas com quem tenho contato visual quase diariamente.

Com as crianças, busquei participar das brincadeiras que elas construíam. Busquei me posicionar sempre no chão, ou em banquinhos próximos a elas para manter sua altura e participar das brincadeiras em alguns momentos. Isso possibilitou que elas me identificassem como uma pessoa que realmente queria estar com elas e compartilhar aquele momento, em não apenas observá-las. Outro fator de aproximação foi que eu não era totalmente estranha, já que moramos no mesmo condomínio.

Para a captura das falas e expressões das crianças busquei utilizar “entrevistas” semiestruturadas e não diretivas, nas quais as crianças tiveram total liberdade para contar sobre suas brincadeiras e brinquedos favoritos. Por meio dessas conversas, as crianças também falaram sobre seus amigos, seus familiares, de sua casa, da escola e dos lugares que gostavam de frequentar, como casa de parentes, shopping, praia, etc.

Após a aproximação inicial, indagando a criança se poderia brincar com ela, a conversa teve início com o questionamento sobre seu nome e idade, informações que os próprios pais já haviam me dado, mas que me pareceram importantes no contato inicial. Depois segui para questões relacionadas ao tipo de brincadeira que estavam desenvolvendo, que tipos de brincadeiras gostavam de realizar, que tipos de brinquedos mais gostavam, e iniciei um comparativo entre as brincadeiras clássicas, como “pega-pega” e o uso de eletrônicos, intercalando com questionamentos sobre seus colegas, família e preferências pessoais.

Assim, a observação participante foi essencial para o desenvolvimento da pesquisa por que possibilitou perceber quais crianças respondiam mais rapidamente as questões e quais precisavam de mais tempo, ou preferiam contar sobre alguma novidade antes de responder aos questionamentos ou mesmo não queriam responder, o que foi respeitado em todos os momentos. Por isso, durante o diálogo os conhecimentos sobre as crianças foram importantes para considerar além de sua

fala, o seu silêncio ou momentos acompanhados de expressões variadas como gestos, sorrisos, gritos, caretas, etc.

3.4 PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DOS DADOS

Segundo Teixeira e colaboradores (2008), a fase de análise dos dados diz respeito ao momento de reflexão crítica da pesquisa investigativa, mostrando-se um caminho árduo e de grande responsabilidade. Somente através dessa análise é possível transformar a realidade inicial e alcançar os objetivos preestabelecidos. Nesse sentido, analisar os discursos transformando-os em um texto escrito é um caminho que deve reconhecer um processo transpassado por sentimentos e emoções ou por um processo de construção ou desconstrução que a torna uma experiência inquietante.

A análise dos dados colhidos através dos diálogos com as crianças foi realizada na perspectiva qualitativa. Esse percurso compreendeu um processo criativo de organização dos dados de modo que o esquema analítico ganhasse lógica, utilizando-se de quatro processos cognitivos simples, quais sejam compreender, sintetizar, teorizar e contextualizar. Ou seja, após o registro das informações, buscou-se compreender o que a criança quis expressar, sintetizar essas informações colhidas, teoriza-las e contextualizá-las em consonância com a perspectiva teórica de alguns autores.

CAPÍTULO IV – ANÁLISE DOS RESULTADOS

A conversa com as crianças foi realizada na área de lazer do condomínio onde residem enquanto brincavam. Busquei a aproximação no momento em que todas elas brincavam juntas. Ali estavam João Miguel, de 6 anos de idade; Maria Helena e Vitória, ambas com 5 anos de idade e Cibeles com 4 anos de idade. Inicialmente, João Miguel brincava com uma bola de futebol, chutando de um lado para outro, enquanto as meninas somente observavam e conversavam entre si. Depois elas decidiram jogar futebol com o amigo, e foi nesse momento que me aproximei.

A aproximação inicial foi bem vista pelas crianças, por que já me conheciam da vizinhança e não estranharam a minha presença ali. Perguntei se poderia brincar com elas e todas prontamente responderam que sim, mas que queriam brincar de outra coisa por que estavam cansados de jogar futebol. De pronto, sugeri que fizéssemos uma roda e que eles me apresentassem os seus brinquedos, buscando participar daquele momento junto com as crianças.

De acordo com Castro (2012) a metodologia participativa é uma ferramenta importante para a coleta dos dados, principalmente em relação às crianças, que se sentem mais confortáveis, entendendo a sua capacidade de produzir conhecimento atuando enquanto representantes de sua realidade e não apenas como objetos de estudo. Entretanto, isso requer do pesquisador muita sensibilidade para estreitar os vínculos de confiança, tornando essa etapa mais dinâmica, o que acredito que somente ocorreu por que todas elas já me conheciam.

Depois que formamos a roda, as quatro crianças trouxeram os seus brinquedos e começaram a me mostrar. Então comecei a conversa perguntando sobre seus pais e irmãos. Essa informação eu já possuía, mas queria saber o nível da conversa das crianças para saber quais pontos explorar melhor.

De certa forma, as crianças foram bastante solícitas. João Miguel, o mais velho e único menino do grupo foi o único que pareceu envergonhado e não respondeu sobre sua família. Maria Helena de pronto respondeu que morava com seus pais e tinha um irmão mais velho, que não brincava com ela e que segundo a mesma, era “chato”. Já Cibeles respondeu apenas que morava com seus pais, enquanto Vitória respondeu que morava com sua mãe e com sua tia.

Posteriormente perguntei a cada um deles do que gostavam de brincar e quais eram as suas brincadeiras e brinquedos favoritos. Maria Helena foi a primeira a responder e disse que gostava de suas bonecas, mas que também gostava de ver vídeos da boneca “LOL” no aplicativo youtube por meio do seu tablet, que segundo a mesma estava guardado em casa.

Disse ainda que tem uma bicicleta, mas não gosta de usá-la, por que já caiu algumas vezes e agora tem medo. Segundo ela, seu brinquedo favorito é o tablet, mas sua mãe só lhe deixa brincar com ele de vez em quando.

Das falas de Maria Helena destacam-se três pontos. Inicialmente nota-se que ela possui brinquedos considerados tradicionais para uma menina de cinco anos de idade, como bonecas e uma bicicleta, mas que não lhe chamam tanta atenção como o seu tablet e desenhos favoritos, o que evidencia a sua preferência pelo brinquedo eletrônico/moderno, deixando de lado as brincadeiras tradicionais.

Segundo Eisenstein (2011), atualmente as crianças e adolescentes vivem em dois mundos: o real e o digital ou virtual, que para elas se mostra muito mais interessante por que oferece mais aventuras, possibilidades, e busca pela autonomia. Para as crianças, o mundo dos eletrônicos se tornou um lugar onde todos se encontram, aprendem, brincam, jogam, trocam fotos, começam e terminam amizades.

Em segundo lugar, destaca-se que no momento da aproximação inicial, ela estava jogando futebol com seus amigos e durante as conversas estava o tempo todo com uma boneca na mão, o que demonstra que apesar de sua preferência pelo eletrônico, ela ainda usa os brinquedos tradicionais a maior parte do tempo. Por fim, destaca-se ainda a sua afirmação de que “seu brinquedo favorito é o tablet, mas que sua mãe só lhe deixa usar de vez em quando”, o que demonstra a preocupação da mãe em dosar o uso dos eletrônicos na hora de brincar.

Para Francisco e Silva (2015), o brincar não se modificou apenas no ato em si, mas também em seus objetos. Há duas ou três décadas atrás as crianças brincavam nas ruas de pega – pega, esconde – esconde ou amarelinha. Hoje em dias elas vêm perdendo esses hábitos. É muito mais comum ver uma criança brincando sozinha dentro de casa com seu smartphone ou computador. Peões, pipas, bonecas, carrinhos e bolas de gude perderam espaço para os brinquedos robotizados.

Depois de Maria Helena, João Miguel se encorajou e resolveu falar. De acordo com o menino, seu jogo favorito se chama “Minecraft”, um jogo eletrônico que permite a construção de qualquer cenário através de blocos. Mas também gosta de jogar futebol com seu pai no final de semana. No momento da conversa João Miguel não soltou sua bola de futebol em nenhum momento. Quando questionado se tinha vídeo game ou tablet, o menino respondeu que não tinha, mas que usava o celular do seu pai e da sua mãe para jogar o seu jogo favorito.

Da conversa com João Miguel se extrai dois pontos interessantes: inicialmente o fato de que a sua resposta não foi em relação a uma brincadeira, mas em relação a um jogo virtual, ou seja, a primeira conexão com o sentimento de diversão que vem em sua cabeça está relacionada a um jogo em um dispositivo eletrônico.

Entretanto, João Miguel também disse gostar de jogar futebol com seu pai e mostrou ser fã do jogo desde aproximação inicial, não se desgrudando um minuto sequer de sua bola, o que mostra que mesmo diante de sua preferência pelos eletrônicos, o menino mantém a cultura de brincar com uma bola de futebol, da mesma forma que provavelmente ocorria com seus pai e avô, por exemplo.

Para Correa et al (2015), a interação com a tecnologia e os brinquedos eletrônicos é interessante para o processo de desenvolvimento da criança. Para os autores essa experiência é vista como uma parte necessária para sua formação e socialização desde que de forma moderada. Entretanto, as brincadeiras tradicionais, como jogar futebol, estimula a criança a se movimentar, praticar atividade física e ao mesmo tempo se divertir, enquanto que com os eletrônicos elas apenas se divertem.

A terceira criança a me responder foi Cibele, de quatro anos de idade e que a todo tempo se mostrou a criança mais inquieta, que parecia estar ansiosa por algo, talvez por brincar. Cibele me respondeu que gosta de assistir desenhos, mas que não tem nem celular e nem tablet. Falou que costuma pegar o celular do seu pai a noite para jogar “o joguinho das cores”, mas que o seu pai “briga” com ela às vezes e não deixa ela usar o celular. Disse ainda que tem bonecas e uma bola e fez questão de me mostrar algumas delas que estavam ali no momento da conversa, inclusive me apresentado seus nomes.

Cibele foi a criança que me pareceu mais ativa, com mais energia e que queria brincar. As suas respostas aos meus questionamentos refletiam exatamente esse comportamento, por que dentre as crianças ouvidas ela foi que disse ter menos

contato com os aparelhos tecnológicos e mais contato com o universo infantil das casinhas de bonecas. Notei que em seu vocabulário também não aparecem muitos termos em inglês, típicos dos jogos ou nome de jogos, exceto a palavra tablet, o que demonstra que ela ainda não está tão envolvida com o universo dos jogos eletrônicos.

Entretanto, Cibeles afirmou gostar muito de assistir televisão e citou seus desenhos favoritos, que também mostra a influência da mídia nos seus momentos livres. Apesar disso, a menina mostrou gostar muito de seus brinquedos, sem queixar-se da influência ou de alguma proibição dos seus pais, apenas se referindo ao fato do pai não lhe permitir usar seu celular, o que me pareceu mais uma questão de necessidade do pai, do que uma questão proibitiva. Ou seja, Cibeles brinca mais com os brinquedos tradicionais por que gosta e por que quer e não por que é obrigada.

De acordo com Correa e colaboradores (2015) o atual estilo de vida infantil possui uma forte relação com as condições ambientais, os hábitos e estrutura familiares e o uso da tecnologia. Contudo, cabe ressaltar que as crianças estão em processo de transformação, sendo possível proporcionar-lhes mudanças em seus hábitos. No caso de Cibeles esta realidade ainda é possível, tendo em vista que apesar de muito apegada à televisão, a menina ainda usa mais os brinquedos considerados comuns, do que os eletrônicos. Algo raro para as crianças de hoje em dia.

A última a me responder foi Vitória, de cinco anos de idade. A essa altura da conversa as outras crianças já estavam dispersas, brincando com o que tinham a sua disposição naquela hora entre bonecas, jogos de tabuleiro e bolas. Vitória me respondeu que gosta de jogar e “mexer” no celular. Que possui um perfil na rede social Facebook e que gosta de assistir vídeos no aplicativo youtube. Também citou o canal da boneca “LOL” e disse ter uma bicicleta e saber andar, mas que não gosta por que ninguém anda de bicicleta com ela.

Dentre as crianças ouvidas, Vitória se mostrou a mais influenciada pelas tecnologias e mídias digitais e menos interessada pelos jogos e brincadeiras tradicionais. A conversa com Vitória teve dois pontos que chamaram bastante atenção: em primeiro lugar, chamou atenção o fato de que com apenas cinco anos de idade a menina já possui perfis nas redes sociais, e possui acesso aos celulares de sua mãe e de sua tia, onde joga e assiste vídeos diariamente.

O segundo ponto que chamou atenção foi a intimidade com os dispositivos eletrônicos e com o mundo digital que Vitória demonstrou possuir; quando em um determinado momento, eu pergunto o que mais gostam de brincar, e ela imediatamente me responde: “ A gente brinca de internet”. Alguns termos que a menina usou não são conhecidos por alguns adultos, tampouco das crianças nessa idade como “procurar no Google” e “fazer login”, o que demonstra o nível de envolvimento da criança com as tecnologias.

Por estarem inseridas em uma sociedade tecnológica, as crianças enxergam a tecnologia e os eletrônicos como algo natural e inerente às suas vidas. A criança cuja família faz uso excessivo de computadores e smartphones, por exemplo, não vê a tecnologia desses objetos como algo estranho, mas como um objeto social ou instrumento de mediação das relações sociais. Além disso, os eletrônicos acabam despertando a curiosidade das crianças, que buscam estabelecer interações com as máquinas e objetos (FRANCISCO; SILVA, 2015).

Durante essa interação com os eletrônicos, a criança acaba desenvolvendo hipóteses e manifestando a sua criatividade. Assim o hábito de jogar com brinquedos eletrônicos passa de um simples passatempo para um momento de alegria, divertimento, confiança e até mesmo de aprendizagens. Apenas é preciso mediar essa relação da criança com os jogos eletrônicos e virtuais, buscando estabelecer um meio termo entre esse tipo de atividade e as brincadeiras comuns, fundamentais para o seu desenvolvimento cognitivo e social (EISENSTEIN, 2011).

Ressalte-se que as quatro crianças ouvidas em algum momento da conversa, ou posteriormente, quando resolvi continuar brincando com elas para tentar colher algum comentário, se queixaram da falta de espaço para brincar e da ausência de mais colegas, lembrando o nome de alguns deles que haviam se mudado ou que não estavam brincando naquele momento, o que também mostra que a tecnologia não é o único fator responsável pela mudança na cultura lúdica do universo infantil.

De acordo com Correa e colaboradores (2015), o uso da tecnologia tem sido apontado como grande responsável pelo abandono das brincadeiras infantis consideradas comuns. Entretanto, existem vários outros fatores que contribuem para que a criança deixe de jogar futebol ou andar de bicicleta na rua, por exemplo. Dentre esse fatores, destacam-se o trânsito cada vez maior de carros e motos, a violência e a falta de segurança pública, a falta de tempo dos pais, o apelo midiático e até mesmo o desinteresse dos adultos em perpetuar as suas brincadeiras da

época de criança. Na verdade, muitos pais preferem que seus filhos passem o dia assistindo televisão do que passem uma tarde correndo, nadando ou pedalando.

Apesar de ter encontrado um cenário diferente do que esperava, onde a maioria das crianças ainda mantém as brincadeiras tradicionais, notei um brincar voltado mais ao descartável e a cultura do consumismo. Em dado momento, uma das crianças simulou abrindo um brinquedo novo e filmando aquela ação, mostrando a vontade por consumir e deixando os brinquedos considerados “velhos” de lado.

Além disso, apesar da presença de bolas, bonecas e de alguns jogos naquele ambiente, nenhuma das crianças citou brincadeiras como passa anel, amarelinha, bambolê, dentre outras brincadeiras tradicionais, comuns entre as crianças de três décadas atrás, por exemplo. Até a famosa massinha de modelar está perdendo espaço para um canal no youtube chamado “slime”, onde as crianças aprendem a fazer um tipo de massa de modelar diferente, mas totalmente descartável.

Também notei certo isolamento de algumas crianças que recorrem aos eletrônicos muitas vezes por não terem com quem brincar e nem onde brincar. Ouvi de duas crianças que passam maior parte de seu tempo livre dentro de seus quartos, “presos” a tela de seu aparelho eletrônico, assistindo a canais no youtube onde muitos acompanham “*youtubers*” como um chamado “Lucas Neto”.

Até mesmo a falta de tempo de seus pais, que por uma rotina geralmente estão em casa sós à noite, e ainda com os serviços domésticos, muitas vezes acreditam que com uso da tecnologia nossas crianças estão ali, na segurança de casa, e de certa forma os darão uma “folga”.

Tal conveniente, contudo, poderá acarretar em consequências negativas. Muitas vezes os pais não sabem lidar com o fascínio que a tecnologia exerce nas crianças e a idolatria delas em relação a alguns jovens que se tornaram famosos na internet mesmo sem ter nenhum conteúdo. A tecnologia não supre a sede de amor e afeto, podendo ainda fazer com que as crianças façam uso dessa tecnologia uma prática sem limites, tornando crianças sem referência, e incapazes de enfrentar “o mundo real”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como objetivo geral compreender a transformação da cultura lúdica no universo infantil na atualidade. As novas brincadeiras e brinquedos virtuais e eletrônicos transformaram os comportamentos e as relações sociais entre as crianças, seus amigos e familiares. Entretanto, notou-se que ao passo que surge a possibilidade de novas descobertas e de aprendizagem com o uso dos recursos tecnológicos para brincar, surgem também alguns riscos ao desenvolvimento das crianças, além de problemas comportamentais e sociais.

Durante as conversas com as crianças, observou-se que as brincadeiras tradicionais ainda existem em seu universo, mas estão sendo substituídas gradativamente pelo uso da tecnologia, tanto que o próprio conceito de criança vem mudando. O levantamento teórico realizado mostrou que enquanto sujeito histórico, a criança tem em suas brincadeiras ou jogos uma maneira de se enxergar no mundo. Através dos brinquedos, ela explora ao máximo a sua realidade e proporciona a si mesma um mergulho no mundo adulto.

Uma das críticas ao uso da tecnologia para brincar é que a tecnologia e suas luzes, imagens e sons, empregados nos novos brinquedos, podem deixar as crianças um pouco inertes, tornando-as meras expectadoras. Além disso, para alguns teóricos, o uso excessivo das telas, dos smartphones e tablets, também pode atrapalhar no desenvolvimento físico e cognitivo da criança (COUTO, 2013).

Por outro lado, nota-se que alguns dos brinquedos tecnológicos que os pais e avós de hoje não possuíam, podem auxiliar no desenvolvimento dos seus filhos netos. A criança pode aprender novos idiomas, desenvolver sua capacidade de concentração e até mesmo socializar com outros colegas.

A conversa com as crianças evidenciou que todas elas já estão habituadas com as novas tecnologias e tem contato com jogos virtuais, smartphones e vídeo games, mesmo que de forma supervisionada pelos pais. Entretanto, na contramão do que afirmam alguns autores, as crianças ouvidas também conheciam brincadeiras tradicionais como esconde – esconde e pega – pega. Ressalte-se também que durante as conversas e a observação realizada, as crianças não demonstraram nenhum tipo de déficit relacionado ao seu desenvolvimento, o que foi confirmado com os pais.

Acredito que apesar das inovações tecnológicas, muitos outros fatores também contribuem para que as crianças se distanciem das brincadeiras tradicionais. O espaço das casas, por exemplo, está menor, e já não é possível jogar muitos jogos ou correr no quintal como em épocas passadas. As crianças de três ou quatro décadas atrás também não tinham tantos brinquedos como as de hoje e por isso tinham que usar a imaginação para criá-los. Mesmo assim, brincadeiras como pular corda e amarelinha, andar de bicicleta, escorregador e balanço ainda estão presentes no dia a dia das crianças ouvidas.

Devido à violência nas ruas, as crianças também já não podem se reunir com seus amigos e brincar por horas nas ruas e calçadas. Tanto que a conversa com as crianças foi realizada dentro das dependências do condomínio, onde estão mais seguras e apesar do pouco espaço podem brincar despreocupadas com a violência e o trânsito de carros.

Notou-se que a tecnologia e as mídias digitais realmente são fatores que estão inseridos na cultura infantil e que de fato o uso descontrolado dessa tecnologia pode trazer danos para o seu desenvolvimento como no caso e das crianças que não se socializam com as outras e preferem jogar vídeo game o dia inteiro (PEREIRA; ARRAIS, 2015). Entretanto, essa nova cultura não é consequência exclusiva das inovações tecnológicas, mas sim de um conjunto de fatores que inclui a falta de tempo dos pais, a falta de incentivo à prática das brincadeiras tradicionais, o apelo midiático, a violência e o crescimento das cidades, dentre outros.

Enfim, acredito que os eletrônicos e mídias digitais não só podem como devem servir enquanto ferramentas úteis para o desenvolvimento da criança desde que usadas moderadamente e não substituam as relações, que são essenciais para esse desenvolvimento. Mas as mídias e as tecnologias devem ser usadas de forma auxiliar, por que em excesso podem ser prejudiciais. É interessante também que a família incentive a criança a brincar com outros tipos de brincadeiras que podem contribuir para o seu desenvolvimento saudável e para sua integração social com seus pares.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, M. M. **Introdução à metodologia do trabalho científico**: Elaboração de trabalhos na graduação. 10. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

ANDRADE, N. A. V. A. **A importância do lúdico na educação infantil com crianças de cinco anos**. Monte Carmelo: Cadernos da FUCAMP. V. 10. N. 13. P. 91-106. 2011.

ARAÚJO, C; RESZKA, M. F. O brincar, as mídias e as tecnologias digitais na educação infantil. **Universo acadêmico**, Taquara, v. 9, n. 1, 2016. Disponível <https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/UA2016_o_brincar.pdf> acesso em: 28 abr. 2018.

ARIÉS, P. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2006.

BORBA, A. M. O brincar como modo de ser e estar no mundo. In: **BRASIL, MEC/SEB Ensino Fundamental de nove anos: Orientações para inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: Ministério da Educação, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC, SEB, 2010.

_____. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Lei nº. 9394** de dezembro de 1996.

_____. Estatuto da Criança e do Adolescente. **Lei nº. 8.069 de 1990**, Lei nº. 8.242 de 12 de outubro de 1991. 3. ed. Brasília: Câmara dos deputados, coordenação de publicações, 2001.

_____. Ministério da Educação e do desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC. SEF, 1998.

CAMPOS, M. M. Por que é importante ouvir a criança? A participação das crianças pequenas na pesquisa científica. In: CRUZ, S. H.V. (Org.). *A criança fala: a escuta de crianças em pesquisas*. São Paulo: Cortez, 2008. p. 35 – 42.

CANAAN, M; RIBEIRO, L; PAOLLA, Y. Tecnologias digitais e influências no desenvolvimento de crianças. **Universidade EAD e software livre**, 2017. Disponível em <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/ueadsl/article/view/12240/10437>> acesso em: 29 abr. 2018.

CASTRO, G. V. M. Pesquisa na educação infantil e a participação das crianças pequenas: metodologia possível. **Revista Instituto de Ciências Humanas**, v. 7, n. 7, p. 43 – 54, 2012. Disponível em <<http://periodicos.pucminas.br/index.php/revistaich/article/viewFile/6003/5645>> acesso em: 28 abr. 2018.

CASTRO, L. R; SOUZA, S. J. Pesquisando com crianças: subjetividade infantil, dialogismo e gênero discursivo. In: CRUZ, S. H.V. (Org.). *A criança fala: a escuta de crianças em pesquisas*. São Paulo: Cortez, 2008. p. 52 – 78.

CHAVES, I. C. G Tecnologia e infância: um olhar sobre as brincadeiras das crianças. Artigo apresentado ao curso de pedagogia da Universidade Estadual de Maringá, 2014. Disponível em: <http://www.dfe.uem.br/TCC-2014/IsabelleC.G.Chaves.pdf>> acesso em: 28 abr. 2018.

CORREA, A. M. et al. Percepção de pais acerca do impacto das tecnologias no viver saudável de seus filhos. **Cogitare enfermagem**, v. 20, n. 4, p. 805 – 812, 2015. Disponível em < <https://revistas.ufpr.br/cogitare/article/download/41127/26787>> acesso em: 11 jun. 2018.

CORRÊA, L. S. **A importância do lúdico para a aprendizagem na educação infantil**. 2014. Disponível em <http://unijipa.edu.br/media/files/54/54_218.pdf> Acesso em: 11 Jan. 2018.

COUTO, E. S. O brincar e a infância na cultura digital. **PERSPECTIVA**, Florianópolis, v. 31, n. 3, p. 897 – 916, 2013. Disponível em <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/download/2175-795X.2013v31n3p897/27731>> acesso em: 29 abr. 2018.

CRUZ, S. H. V. (org.). **A criança fala: a escuta de crianças em pesquisas**. São Paulo: Cortez, 2008.

EISENSTEIN, F. Geração digital: Riscos das novas tecnologias para crianças e adolescentes. **Revista do Hospital Universitário Pedro Ernesto**, v. 10, n. 2, 2011. Disponível em <http://revista.hupe.uerj.br/detalhe_artigo.asp?id=105> acesso em: 11 jun. 2018.

FRANCISCO, D. J; SILVA, A. P. Criança e apropriação tecnológica: um estudo de caso mediado pelo uso do computador e do tablet. **HOLOS**, ano. 31, v. 6, 2015. Disponível em <www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/.../2702/1227> acesso em: 10 jun. 2018.

FREIRE, P.. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 30 ed. São Paulo: Paz e Terra. 2006.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas. 2008.

GIMENES, B. P. **Brinquedoteca: manual em educação e saúde**. 1 ed. São Paulo: Cortez. 2011.

GUMIERE, F. A. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança: o brincar como ferramenta de aprendizagem na educação infantil**. 2016. <http://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/40/25042016154500.pdf>> Acesso em: 12 jan. 2018.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 7 ed. Petrópolis: Vzes. 1993.

LINN, S. **Crianças do consumo: a infância roubada**. São Paulo: Instituto Alana, 2006.

LOMENSO, T; MORAES, L. V. **A importância do brincar na educação infantil**. 2013. Disponível em <http://site.veracruz.edu.br/doc/ise_tcc_thaisy_lomenso.pdf> acesso em 12 mar. 2018.

MACEDO, F. A. **A importância do lúdico no processo de alfabetização no primeiro ano de ensino de nove anos**. 2011. Disponível em <http://www.dfe.uem.br/TCC/Trabalhos%202011/Turma%201/Fernanda_Macedo.pdf> Acesso em: 27 jan. 2018.

MONTEIRO, T. V. B. **A importância dos jogos eletrônicos na formação do aluno**. 2010. Disponível em <http://eventos.fe.ufg.br/up/248/o/Tairine_Vieira_Barros_Monteiro__Cla__dia_Dolores_Martins_Magagnin_e_Cl__udia_Helena_dos_Santos_Ara__jo.pdf> acesso em: 26 mar. 2018.

NILES, R. P. J; SOCHA, C. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. **Ágora Revista de divulgação científica**, v. 19, n. 1, p. 80 – 94, 2014.

OLIVEIRA, C. M; DIAS, A. F. A criança e a importância do lúdico na educação. **Revista científica multidisciplinar núcleo de conhecimento**, v. 13, n. 2, p. 113 – 128, 2017. Disponível em <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ludico-na-educacao>> Acesso em 17 jan. 2018.

PADILHA, A. R. S. A infância, o brincar e a família contemporânea. Monografia apresentada ao curso de psicologia da UNIJUI, 2016. Disponível em <<http://bibliodigital.unijui.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3311/TCC%20-%20Andrieli%20Regina%20Sehnem%20Padilha%202015.pdf?sequence=1>> acesso em: 02 mai. 2018.

PEREIRA, B. S; ARRAIS, T. S. A influência das tecnologias na infância: vantagens e desvantagens. **IV Colóquio internacional educação, cidadania e avaliação**. 2015. Disponível em <http://www.editorarealize.com.br/revistas/ceduce/trabalhos/TRABALHO_EV047_MD1_SA6_ID1138_04052015165328.pdf> acesso em: 26 abr. 2018.

ROCHA, E. A. C. Por que ouvir as crianças? Algumas questões para o debate científico multidisciplinar. In: CRUZ, S. H.V. (Org.). *A criança fala: a escuta de crianças em pesquisas*. São Paulo: Cortez, 2008. p. 43 – 51.

ROCHA, E S; ALMEIDA, T. M. A; BRAGA, E. D. P. A cultura e o brincar: Breve reflexão desta relação. **Anais do VIII Fórum Internacional de Pedagogia – FIPEd**, 2016. Disponível em

<https://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/TRABALHO_EV057_MD4_SA46_ID2794_29092016215904.pdf> acesso em: 24 mar. 2018.

SILVA, L. V. **A importância do lúdico na aprendizagem**. 2013. Trabalho apresentado para a conclusão do curso de graduação em pedagogia das faculdades integradas PROMOVE de Brasília e do Instituto Superior de Educação ICESP.

SOUSA, M. S. F. **O brincar e a ludicidade na educação infantil**. Artigo apresentado ao curso de especialização em educação infantil da Universidade Católica de Brasília, 2014. Disponível em <<https://repositorio.ucb.br/jspui/bitstream/10869/5135/1/Maria%20Selma%20de%20Freitas%20Sousa.pdf>> acesso em: 06 fev. 2018.

TEIXEIRA, M. A. et al. Análise dos dados em pesquisa quantitativa: um olhar para a proposta de Morse e Field. **Revista Rene**, Fortaleza, v. 9, n. 3, p. 125 – 134, 2008. Disponível em <<http://www.redalyc.org/html/3240/324027963017/>> acesso em: 28 mai. 2018.

VYGOTSKY, L.S; LÚRIA, A. R; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 3.ed. São Paulo: Ícone. 1988.

VYGOSTKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WEISS, L. **Brinquedos e engenhocas. Atividades lúdicas com sucata**. 2. ed. São Paulo: Scipione, 1989.